

-MERCHANDISING-VIDEOJUEGOS-CONCURSOS-

EDITORIAL

Ante todo decir que como esta es la primera editorial que escribo en mi vida, lo hago con toda la desgana y mala hostia que puedo.

Esto es un fanzine (como ya os habréis dado cuenta), nuestra misión ("imposible") debería ser informar de todo lo que ocurre al rededor del mundillo del manga-otaku y claro está no lucrarnos, pero realmente solo hacemos esto para divertírnos y ya que este objetivo ha sido alcanzado lo que opinéis **vosotros** los lectores o los membrillos de otros **fanzines** nos la **PELA**.

Esperamos que lo disfrutéis tanto como nosotros lo hicimos, y recordad que este es KOHAI el Fanzine donde más **cojones hay**.

Number one

Plantilla

"El Cresta" ("Cuando cojones me vas a traer tus paginas maquetadas")
"El Satiro" ("¿Que El Puño De La Estrella Del Norte es una queee?? ¡FINISH HIM!...")
Aurora García ("¿Quien me ayuda a quemar estos Kabukis...?")
Daniel "Kaneda" Ramos ("¿Quien quiere montar una tienda de manga?")
Iván Martín ("Hola.................................... Bueno adiós")
Antonio "Alien" Robles ("y la dualidad humana en personajes como Alita...")
Ana "Urotsukidoji"("dejame más OAV´s de esos japoneses")

→Special Thanks to Ayako Niikura from KOHAI´s team ("What enthusiasm" sobre los otakus Españoles)

Kohai Propone

Nos gustaría haceros a vosotros los lectores partícipes de este fanzine y para conseguirlo os proponemos:

Pretendemos fomentar la **creación de clubs de fans** en Madrid, y si pertenecéis ha alguno nos gustaría ayudaros con ellos y por qué no entrevistaos.

También querríamos que nos propusierais **temas a debatir**, como por ejemplo Kabuki (esa revista dirigida a niños de prescolar salidorros) para luego plasmarlos en próximos números.

Claro está que si deseáis escribir un **artículo** o enviarnos un **dibujo** para que os lo publiquemos no tenéis más que escribirnos. Para cualquier comentario(o ponernos ha parir), club o tema que elijáis dirigid vuestras cartas al siguiente apartado:

Apartado 9243
c.p. 28.080

o si disponéis de Internet a:

geronimo2@neptuno.ciberteca.es

Y para ir abriendo boca os invitamos a participar en el

PRIMER CONCURSO DE [illegible]

Mandadnos un dibujo de

una mascota para nuestro fanzine,

como os salga de los **kohais,** indicando en el sobre "concurso"**.** Se premiará el mejor dibujo dependiendo de la **originalidad** y recursos utilizados como **acuarela**, **acrílico**, **acetatos**, etc..
(No es necesario el original)

El premio **8 episodios de DBZ** inéditos en **España** y **traducidos al castellano**. !Menudo premio, os quejaréis¡

SE BUSCA

A **Jose Luis Sanchez**, que puso a parir a Rafa Gallardo, alias "Yo Yo Yo" para darle nuestras más sinceras **gracias** por su artículo publicado en la **Neko**. Ponte en contacto con nosotros, **por favor** ("chiquitins").

Reseñas

Heidi "Sexuar"

Es cierto que muchas de las obras de los más prestigiosos mangakas han sido parodiadas o utilizadas para otros fines como portadas de discos. Los malo es cuando se mezclan las dos (con sexo claro está) y resultan cosas como la portada del último disco del grupo español de rock "Apalo Seko".

Solo comentaros que es digna de revista XXXX... etc. ¿Quien hubiera imaginado al Abuelo y a Niebla haciendo esas cosas? !Cosa fina lo de este grupo tan radical con el shojo¡

X 1999

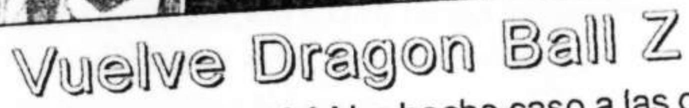
Siempre es la misma historia, como las editoriales no se quieren gastar dinero nosotros nos tenemos que conformar con las **penosas portadas** hechas de las propias viñetas y coloreadas a ordenador. ¿donde se han quedado las famosas ilustraciones de CLAMP? Adjuntamos ejemplo...



¿Quien dijo dicho que no había material de Dark Angel?

Como muchos de vosotros ya sabréis Dark Angel se publica actualmente en en la revista Japonesa **Newtype**, llegando ha publicar unas 8 páginas mensuales.

Al parecer los señores de Planeta de Agostini pretenden de tener la serie hasta que a ellos les parezca ya que había suficiente material como para continuar la serie varios números más. Junto a estas lineas podéis apreciar unas viñetas del manga aparecidas en el famoso magazine pertenecientes al mes de diciembre de 1994. ¡ Uy, pero si hay personajes nuevos !



Vuelve Dragon Ball Z

Al parecer **Telemadrid** ha hecho caso a las cartas de "cienes y cienes" de otakus y ha decidido volver a la carga con la serie justo donde lo dejaron **dentro de 2 meses** más o menos, pero para que las asociaciones de padres no se les echen encima se emitirá **de madrugada**. (Menudo coñazo)

Bueno,¿y que le vamos hacer? yo propongo montar una cadena de televisión ha parte, y cuando se quejen por la violencia y el sexo ponerles ración doble, para que no nos vayan tocando los Kohais por encima del hombro.





天地無用

Creada por Hiroki Hayashi, Tenchi Muyo! Ryo-ohki se compone de seis partes de 30 minutos cada una, aparecidas entre septiembre de 1992 y marzo de 1993. En 1994 salió a la venta la primera de una serie de cintas, con animación a cargo del estudio AIC, los OVAs fueron producidos y distribuidos por Pionner LDC.

La editorial Kadokawa publicó la versión manga de Tenchi Muyo en su revista Comic Dragón, en la que no intervino su autor original, Hayashi. Existen además varios compactos basados o inspirados en la banda sonora de la serie y varios video juegos y algún que otro CD interactivo.

Hidoki Hayashi nació en 1962. Tras acabar sus estudios ingresó en una escuela de diseño, pasando más tarde al campo del anime y debutando en el ya citado AIC como intercalador, es decir rellenando las imágenes para la animación. Tras graduarse como animador intervino en series como Thunderkats o Mobile Suit Gundam Z. En 1987 debutó como director de Gall Force 2, tras lo cual produjo los dos OVAs de Sol Bianca y algunas cintas de Bubblegum Crisis. En sus obras se percibe la influencia de las comedias cinematográficas estadounidenses, los dibujos de Tom y Jerry y del trabajo de Reji Matsumoto.

El primer proyecto de Tenchi Muyo! lo presentó a Studio Artmic, siendo rechazado por este pero no por Pionner quien acogió la obra de Hayashi. En España solo se han publicado 6 OVAs de la mano de Cartoonia, que como ya sabéis ha quebrado y la ha cogido Manga Video sacando a la calle las partes 5 y 6.



Para los que no lo conocéis os introduciremos entre el cielo (ten) y la tierra (chi) y la vida de Tenchi Masaki, un estudiante que está pasando las vacaciones con su abuelo en el santuario de Masaki.

Nuestro protagonista desde pequeño se siente intrigado por la leyenda sobre la cueva del templo donde se dice que vive un demonio, Ryoko. Todo comenzará cuando Tenchi libere a Ryoko, que es en realidad un pirata espacial buscado por la familia real de Jurai.

Ayeka, princesa del planeta Jurai, llega a la tierra para buscar a Ryoko junto con su hermana Sasami, sus guardianes Araka y Kamidake, y su nave. Después de una batalla todos quedan atrapados en la tierra, teniendo que convivir en la casa de Tenchi y aguantando al salido de su padre.

Pero nadie está a salvo, ahora los problemas empiezan de verdad. Mihoshi, una joven y alocada policía espacial viene en busca de el pirata Kagato el cual rapta a Ryo-oki, el cachorro de la nave de Ryoko (ya se que es raro pero es así). Tenchi tendrá que enfrentarse con el pirata, pero no sin contar con la ayuda de Washu, un brillante científico con apariencia de niña.

Bueno y este es el argumento de los primeros OVAs de Tenchi Muyo Ryo-oki publicados en España por Cartoonia, ahora recuperada de la crisis. Desde Kohai deseamos que sigan así y que nos con sigan títulos como Macross 7.

Ana "Urotsukidoji"



YUZO TAKADA

El maestro de lo inexplicable

Si al hablar de Manga nos referimos a monstruos siniestros, espíritus y chicas guapas con extraños poderes, por fuerza también tendremos que mencionar a Yuzo Takada, el autor de este número.



Su verdadero nombre es Yuji Takada y nació en Tokio hace 34 años, estudió literatura japonesa, y fue en la facultad donde publicó su primera obra "**Shushoku beginner**" en la revista Biweekly Young Magazine, tenía entonces 20 años y estaba bajo la tutela de **Fujihiko Hosono**, creador de obras como Gu Gu Ganmo o Sasuga No Sarutobi.

Tokonatsu Bank fue su primera serie y duró dos años, seguidamente probaría suerte con el manga erótico (**Tour Conductor Nikumori**), pero Takada prefería el manga de acción más que el de "mojar del churro y chupar de la porra". Con la obra **Sportion kid** Yuzo depuró su estilo, lo suficiente como para editar en 1987 **Sazan Eyes** (3 x 3 Ojos), que le convertiría en uno de los mangakas más admirados de todo el mundo. Cinco años después se publicó el primer OVA de esta serie, la cual hoy en día no ha sido terminada.





También en 1987 se publicaría **Mahinichi Ga Nichiyobi** (Every Day Is Sunday),y en 1992 **Nuku Nuku**, la chica-gato-robot a la que dedicamos un articulo en este mismo número. El último trabajo de Yuzo es **Blue Seed** (1992), que al igual que Sazan Eyes trata el tema preferido del autor, el fenómeno paranormal. Esta vez el argumento se desarrolla en el seno de una familia que vive en el Japón actual, el cual resulta invadido por unos monstruos, los Aragami que se reproducen gracias a unas semillas azules (de aquí el nombre de la serie) y el sacrificio de chicas humanas.

Si nos fijamos en las obras de Takada notaremos que al contrario de muchos otros autores no elige el futuro ni se suele apoyar en la cibercultura para ambientar sus mangas, sino que prefiere la época actual, aunque siempre hay escepciones



como **Bannou Bunka Neko Musume** (Nuku Nuku). Otra faceta de Yuzo bastante de agradecer es la de que se toma tan en serio los dibujos como los guiones, hasta el punto de estudiar el país donde se centrarán sus futuros mangas, como fue al caso de Sazan Ejes. En aquella ocasión viajó a **Hong-kong** y eligió esta ciudad por su caotismo, ya que como confiesa Takada este es su estilo preferido de ciudad.

Es posible que muchos de los fans de este autor se hayan preguntado alguna vez porque la mayoría de sus obrar abordan el tema del **ocultismo**, pues es muy sencillo, en Japón este tipo de "ciencia" goza cada vez de más seguidores, sin olvidar los gustos personales de este maestro. ¿Y de donde sacó la inspiración para crear 3x3 Ojos? pues de **Ultraman**, que al parecer le pasa al principio lo mismo que a Yakumo en el primer capitulo del manga. Quien se lo imaginaria, es como si te dicen que **Silent Mobius** se basa en los Power Rangers. **!!Nooo Por Diooooos¡¡**



Como hemos podido comprobar Yuzo Takada es un hombre bastante atareado, además no solo se centra en su propia obra sino que participa también en el diseño de la portadas de discos como **Mobile Suit Gundam** o personajes del juego **Just Breed** de Nintendo.Aun así le queda tiempo para esquiar, cultivar verduras o visitar acuarios, pero no para viajar y menos en avión que le da mucho miedo (no sea que se caiga al suelo...).

Realizado por
David Fdez. Barruz

SUPER CAT GIRL NUKU-NUKU

Banou Bunka Neko Musunme, también conocida como All purpose cultural super cat girl nuku nuku (Realmente podrían nominarla para el titulo más largo) por el público británico y americano, es la historia de una androide con aspecto de colegiala y mente de gato: cuando el inventor Kyusaku Natsume transfiere el cerebro del gato muerto de su hijo Ryunusuke (Ryun) en el interior de un cuerpo de un androide de alto secreto, no pierde una mascota... ¡Gana una hija!. Para quienes no la conozcan, nuku nuku puede parecer una adolescente como otra cualquiera, pero su encantadora apariencia exterior esconde al mismo tiempo una fuerza sobrehumana del chasis del androide más avanzado del mundo y los sentidos y reflejos y un felino. Nuestra intrépida chica-gato necesitará estas habilidades para cumplir con sus deberes básicos de defender a Ryun de las engañosas fuerzas de Mishima Heavy Industries, un gigantesco conglomerado dirigido por la mujer de negocios más despiadada del mundo, Akiko Mishima, quien, no por casualidad, ¡Es la ex-mujer de Natsume y madre de Ryun!.

Cat girl nuku nuku es, sin duda, una de las obras más divertidas y desenfadadas de Yuzo Takada, y Nuku Nuku una de las heroínas mas encantadoras del autor. Solo nos queda esperar que alguien se digne a traer los OVAs por aquí. Mientras tanto, para los impacientes, tenéis versión británica por cortesía de Crusader Video (3 episodios en una cinta) y la americana por A.D. Vision. Hasta el momento, existen 6 ovas, pero seguimos esperando más y más... ya sea por el encanto de la serie como por el maravilloso diseño de personajes, especialmente nuku-nuku, ¡Ni blue seed tios!.

GUIA DE PERSONAJES.

Atsuke 'Nuku-Nuku' Natsume (Androide nk-1124):

Nuku es la monísima colegiala-androide con cerebro de gato. De cabello púrpura y ojos verdes, hermosa y fuerte, puede levantar el tronco de un árbol o una pieza de maquinaria militar con suma facilidad y arrojarla a su oponente. Su única debilidad es que su cuerpo de androide no puede flotar en el agua y se hunde como una piedra. Su mayor fuerza es sin embargo, su buen corazón. Es excepcionalmente leal a su creador, Kyusaku Natsume, a quien ella llama "Papa-san"(En el original que se pierde con la pésima traducción británica), y a su hijo, Ryonasuke. Después de luchar. ella incluso puede llegar a sentir lastima y cariño por Akiko. Nuku-Nuku es quien finalmente reúne a la familia Natsume.

Ryunosuke Natsume

Hijo de Akiko y Kyusaku Natsume, "Ryu-Chan" es un chico típico que vive con su padre. A pesar de su juventud, puede ser considerado el más maduro emocionalmente de todos los personajes principales. A veces debe ser como un hermano mayor para la ingenua chica-gato, explicándole las complejidades de la vida humana. Otras veces, tiene que tratar con la absurda competición entre sus padres por su cariño. Como muchos niños de familias rotas, su gran deseo es vivir felizmente con sus dos padres. Cuando esto es conseguido. se da cuenta de que sus padres son mucho mas felices cuando están luchando preferiblemente con maquinaria sofisticada.

Kyusaku Natsume

Un brillante científico, Kyusaku dejó a Akiko y Mishima Heavy Industries porque no queria que el androide que el habia creado fuese utilizado para propósitos militares. Del robado NK-1124 y el cerebro de un gato perdido, modelo a nuku-nuku como una ama de casa y hermana mayor para Ryunosuke Kyusaku (Ryu) parece estar siempre mordisqueando un cigarrillo y su pelo oscuro oculta sus ojos constantemente (como a veces le ocurre a Yakumo Fuji). A pesar de su inteligencia, Kyusaku puede ser muy guapo y machista, especialmente cuando está tratando con su esposa separada. No es mucho que fuerce a Akiko a realizar tareas domesticas cuando están reunidos, pero si que le proporciona un gran placer hacerlo. El ultimo ejemplo de sus enredadas emociones es que quiere más a Akiko cuando están intercambiando golpes con altas tecnologías.

Akiko Natsume (Mishima)

Feroz, despiadada, arrogante y maternal, Akiko ejerce los fuerzas de Mishima Heavy Industries contra el hombre que la engaño, Kyusaku Natsume. Ella es hermosa y mortal, pero... Emocionalmente, es un desastre. Si un momento antes están llorando por un hijo por su hijo, al siguiente están destrozando la mansión de su abuelo con un traje robótico. Su energía arrolladora es su amor por ryonosuke. Ella haría cualquier cosa extrema para traerle de vuelta a casa, incluso lavar el cerebro a una de sus amigas o destruyendo a su rival, nuku-nuku, con misiles de "amor de madre".

Arisa

Arisa es la mas violenta de las ayudantes de Akiko en Mishima H.I. Es rápida incluso para dispara misiles en la escuela elemental de Ryun, eso si, explicandose: "Estoy intentando liberar estress. Además ella es el piloto del Poison-1 y del Armored Octopus (Pulpo blindado, "antitanque de compañia..."). Habiendo modelado su vida de acuerdo a la de su jefa, su lealtad a Akiko es indiscutible. Esto explica porqué se desilusiona tanto cuando Akiko vuelve con Kyusaku.

KYOKO.

Otra ayudante de las de Akiko, Kyoko es algo más cauta que Arisa, y no está tan predispuesta para ir por ahí disparando alegremente. A pesar de eso, ella consiente a Arisa que la meta en medio de situaciones potencialmente peligrosas, como atacar la escuela elemental o ponerse a trepar con guantes ventosas a un edificio muy alto. Como todos los buenos personajes de dibujos, se recupera rápidamente de heridas serias.

BISABUELO MISHIMA.

El abuelo de Akiko y cabeza de Mishima H.I., este caballero limitado por una silla de ruedas vive en una enorme finca. A pesar de su severo aspecto, es muy infantil y le encanta jugar a juegos de disparar con robots militares. Siente gran afecto por Ryun y le gusta que el chico le llame bisabuelito ("Great Grandpa"). Además, toma una actitud muy filosófica ante la destrucción de su mansión con las peleas de su nieta contra nuku-nuku, "No es que no entienda sus sentimientos..., es mejor dejarlos luchar hasta que se harten. Están dentro de nuestra propiedad, así que no armaran mucho alboroto".

YOSHIMI KAGEWARA.

De cabello oscuro yoshimi es de más o menos la misma edad de Ryun. Es una dulce niña que acompaña a nuku-nuku y Ryun a la playa. Una vez allí, cae rápidamente bajo la influencia de Akiko y le lavan el cerebro haciéndola creer que está enamorada de Ryun.

SHINJYO.

Es el tio de Yoshimi que vive en la playa. En el momento en que divise a Nuku-Nuku, este desordenado soltero se arregla y se ofrece para ser su guía en la playa. Rápidamente se siente desconcertado por la extraña habilidad de la chica-gato de caminar con los pies descalzos por la caliente arena de la playa y beber aceite de bronceador.

EMI. (Androide SNK-98)

Esta jovencita rescatada por nukunuku de Industrias Mishima y le enseño todo lo que sabe, resulta ser un androide creado por el que fue maestro de Kyusaku, aunque es de una clase inferior a nuku-nuku, y por ello está empeñada en cambiar sus cuerpos. Emi-chan aparece en PHASE 0IV como la nieta del científico y quiere que la proteja de Akiko y sus ayudantes.



GUIA DE MECHAS:

Poison-1
Catnip bazooka
Armored Octopus
Golem 2000
Mini.nuku
Androide NK-1124
Androide SNK-98

GUIA DE EPISODIOS:

Phase 01:

En su huida, Ryun recoge un gato callejero y se lo lleva en el coche, donde su padre Kyusaku le espera. Este le dice que son fugitivos -señala el androide robado del asiento de atrás- y no podrán cuidar de el. Un aerojet les persigue y acribilla a balazos, pero el único herido, mejor dicho muerto, es el gato. Ryun llora lagrimas de culpabilidad, pero su padre le promete un regalo muy especial para Navidad, mirando al gato y al androide sin vida.

Meses más tarde, una chica de cabello púrpura sirve a Ryun y Kyusaku el desayuno. Ella es Nuku-Nuku, un androide con el cerebro de un gato. Después acompaña a Ryun al colegio en su bicicleta saltando por encima de los coches y autobuses a toda velocidad. Nuku-Nuku ira por primera vez a la escuela secundaria, pero su padre estará cerca, pues es profesor de allí. Mientras, Industries Mishima ha descubierto el paradero de sus presas, a las que perdieron la pista con el aerojet, como demuestra una grabación de nuku-nuku y Ryun en la "bici-salvaje" camino del colegio. Akiko autoriza a sus ayudantes a usar el aerojet Poison-I para "recatar" a su hijito. Arisa, piloto del Poison-1, dispare misiles contra la escuela elemental, mientras Kyusaku corre para salvar a su hijo, Nuku-nuku lucha contra el Poison-1.



El 1° episodio combina iguales cantidades de comedia y acción, matiendonos en medio de las disputas familiares de los Natsume. Nuku-Nuku, ingenua y leal, es un gran personaje principal que despierta simpatía desde el 1° momento, aunque Akiko casi le roba el puesto con el papel de Super Madre, excesivamente protectora y mas que propensa a los berrinches.

PHASE-OII:

Este episodio transcurre en la playa desde donde, por supuesto, aparece Nuku-Nuku en bikini dispuesta a dar un estimulo extra al episodio, pero el humor y la acción aún prevalecen. El pulpo blindado Mishina y su lucha contra Nuku-Nuku es uno de los mejores alicientes de este PHASE y la abducción de yoshimi, para hacerle acudir al barco de Akiko como chantaje a Ryun, añade un misterioso elemento de fantasía. En resumen un divertido episodio marcado por una encantadora y alegre visión de la playa, los niños Ryun y Yoshimi jugando en el agua y la protagonista ¡descubriendo que no puede flotar! espiada por Akiko, kyoko y Arisa, que toman buena nota.

PHASE-OIII:

Nuku-Nuku convence a Akiko de que la única manera de recuperar a Ryun será cumpliendo el sueño del niño: que su padre y su madre vivan juntos. Pero hay otra condición, Akiko deberá ser una amable y encantadora ama de casa obediente, y por supuesto, cocinar, lavar, planchar, etc. serán los trabajos que tendrá que hacer. Como es el sueño de Ryun Akiko accede. Todos se mudan a la mansión de Akiko, pero las cosas no salen bien: quema el desayuno y lava el arroz con lavavajillas. Arisa trata de convencerla de que consiga a Ryun de una forma menos humillante, pero Akiko no la escucha, pues debe ir corriendo a hacer la colada. Entonces Arisa le cuenta que si va a estar trabajando todo el rato no tendrá tiempo para ver a Ryun. Akiko furiosa, salta dentro de un golem 2000 battle suit, y ataca a Nuku-Nuku, que esta divirtiéndose con Ryun y su bisabuelo. Pero nuestra heroina no quiere luchar contra Akiko pues la considera su madre. Cuando Kyusaku intenta darle a Nuku-Nuku un arma especialmente diseñada para ser usada por ella la rechaza, y se ve obligado a usarla el mismo con la ayuda de una mini-nuku, creada para casos de emergencia. Un soberbio episodio lleno de humor falso y astuto. Akiko pasa del papel de villana al de víctima, lo que es mas importante, las peleas hi-tech entre Akiko y Kyusaku se revelan como un extraño ritual de cortejo. Como dice Nuku-Nuku, "El amor es una cosa compleja ¿verdad?".

PHASE-0IV:

Un día de verano, Ryun ve a Nuku-Nuku en el tejado de un edificio comiendo montones de pescado, como un gato cualquiera. Mientras hablan. ven como se estrella un avión cerca de allí. Al acercarse, descubren que está siendo pilotado por una joven, que lleva una foto de su padre, Kyuosuke, un anciano y la chica cuando era un bebé. Ryun decide llevarla a casa, sobre todo al saber que industrias Mishima tiene algo que ver en todo esto. Sin duda, lo mejor del episodio es la confusión en la escena donde están Nuku-Nuku y Emi bañándose y Emi dice que le gusta el cuerpo de Nuku-Nuku(...como androide claro!!!) y que lo quiere para ella. Después de una lucha, que hace un cráter enorme en medio de la ciudad, Emi sigue luchando, aunque está mas bien débil. Emi todavía quiere el cuerpo de Nuku-Nuku.



PHASE-0V:

En este penúltimo episodio, Nuku-Nuku se siente culpable por haber destrozado la bici de Ryun al chocar contra un camión y decide buscar un trabajo para comprarle una nueva. Como en cualquier serie de humor-acción, la casualidad puede ser también muy puñetera, pues fijate que encuentra un trabajo en una cafeteria cuya dueña es Akiko. Resulta que durante sus breves vacaciones de verano Arisa y Kyoko deciden ir a tomar algo a algún restaurante con aire acondicionado y... ¿Adivináis a cual van...?. Aquí las dos intentan obligar a Nuku-Nuku a perder los nervios, se ponga furiosa y la despidan, pero eso no sucede. Y como en todas las historietas con moraleja, son Arisa y Kyoko las que tendrán que pagar los desperfectos (¡trabajar el resto de sus vidas gratis!) y aun no consiguieron vencer a Nuku-Nuku... pero aun nos queda el Phase 0VI!.

LA MUSICA DE NUKU-NUKU.

Existe un doble CD que recoge la banda sonora completa de Nuku-Nuku desde el Phase 0IV al Phase 0VI, con drama incluido entre canción y canción.

Aurora García Tejado





Pza. Sta. Mª Soledad Torres Acosta 2
28004 Madrid
Telf. (91) 523 33 16





GHOST IN THE SHELL

- Pues si señores, parece ser que **Manga Video** se está poniendo las pilas, una buena muestra de ello es que en América podrán disfrutar del anime basado en el famoso manga Ghost In The Shell (**Patrulla Especial Ghost**) de Masamune Shirow en la próxima primavera. Algo importante a destacar es el casi completo rediseñamiento de los personajes, solo basta con fijarse en lo que le han hecho a la Mayor Motoko Kusanagi, !Que penita pena¡.

El Argumento

- Todo comienza con el inconfundible tono ciberpunk que tanto le gusta a Shirow (y a mi), hiperciudades plagadas de redes informáticas, "medio humanos" con más circuitos integrados que neuronas y hackers.



-Es el año 2029 y todo transcurre con tranquilidad hasta que el **Ministerio de Asuntos Exteriores** decide crear un agente virtual, sin cuerpo pero con presencia física dentro de las redes de todo el mundo. Su nombre clave es el de Proyecto 2501 aunque para nosotros es más conocido como el **Marionetista**, apodo que se debe a la capacidad de este para "piratear" información dentro de esas redes mundiales.

El Marionetista recoge tanta información que llega a desear estar realmente vivo, chantageando al Gobierno con desvelar su fraudulenta creación si no le dan asilo político y un cuerpo con el que escapar de su naturaleza puramente informática.

-**Kusanagi** es miembro de la sección número 9 de la policía, ella será el blanco del Marionetista para llevar a cabo sus planes. Este programa intentará convencer a la "Major" Motoko de que se una a él, ofreciendola la información que posee a cambio de que esta comparta su cuerpo con él.

La Producción

-Parece ser que los grandes maestros de la animación se han reunido para dar vida al manga Ghost In The Shell, de **Masamune Shirow**. En este video han trabajado gente tan prestigiosa como **Mamoru Oshii**, director de ovas como Patlabor y Patlabor 2, **Toshihiko Nishikubo**, director de animación de Video Girl Ai, o **Hiromasa Ogura**, director artístico de animaciones como pueden ser Wings of honneamise, Nadia, Appleseed, Gigant Robo o Ninja Scroll. Mención a parte se merece **Shoji Kawamori**, responsable de las imágenes mecánicas en Macross Plus, Macross 7 y Moldiver.

Los Personajes Principales



"Mayor" Motoko Kusanagi:

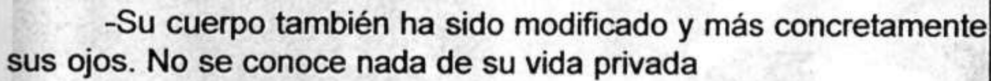
-Es miembro de la sección nº 9 del cuerpo de policía, no se sabe mucho de su pasado y tiene entrenamiento militar. Todo su cuerpo ha sido reformado con elementos cibernéticos, a excepción de su cerebro.

- Tiene 30 años, aunque tiene un cuerpo de 20 y está capacitada para acceder a cualquier red mundial. Bajo su mando tiene a Bato y Togusa, policía de 20 años casado.

Bato



-Experto en actividades delictivas como Kusanagi, ha estado al servicio de esta durante mucho tiempo. Conoce demasiado bien a la "Mayor" y puede llegar a controlarla ya que aveces es demasiado impulsiva.



-Su cuerpo también ha sido modificado y más concretamente sus ojos. No se conoce nada de su vida privada



Aramaki:



-Jefe de la sección 9 de policía, es muy inteligente (tanto como feo) y consecuente. Ha sido jefe del departamento secreto de inteligencia durante demasiados años y aunque es eficiente en todo lo que hace odia tener que intervenir en asuntos políticos.

-Tiene una personalidad demasiado enrevesada para ser comprendido.

"El Marionetista"



-Proyecto creado ilegalmente por el Ministerio de Asuntos Exteriores con el único fin de espiar. Es casi omnipotente dentro de las redes mundiales.



-Los datos de las redes le hacen darse cuenta de su existencia y se proclama así mismo como un ser vivo. Poco a poco va forjandose su personalidad y su tenacidad por vivir.

-Para los amantes del más puro **ciberpunk** esta podría ser la mejor animación para sus colecciones, ahora solo nos queda esperar el lanzamiento...

*Realizado por **"El Cresta"***

THE SATIRO FILES

CUANDO LAS TOSTADAS SON AMERICANAS...

Y es que cuando las "tostadas" son americanas el otaku siempre lleva acreedores detrás. Alguien dijo una vez que un otaku era un fanático del manga, yo desde aquí quiero responderle que eso es en Japon, en este país como muy bien sabemos algunos un otaku es un chaval de entre 16 y 30 tacos que va con 14 acreedores detrás y no puede entrar en una librería sin que el dueño le eche las cuentas.

Bueno y después de una breve queja por el precio de los comics de importación, pasaré a relatar en este nuestro recién nacido fanzine un par de cosillas como Satiro viejo que soy sobre este mudo de la importación al que mucho tenemos que recurrir ya que "a falta de pan de pueblo, buenas son tostadas americanas... o japonesas", esta frase no es mía, pero como nadie le ha puesto copyrigth me la quedo como regalo de reyes.

Ciertamente en esta ultima temporada la tendencia parece que cambia, pero hasta que no vea Lemnear, La blue girl y End of summer publicados aquí, no me creo nada, y por supuesto, comprar el sueños ni de coña, que eso es para pervertidos sin esperanza de salvación, tener un poco de buen gusto y por 75 calas mas os agenciáis el minifaldas que esta realmente bien. Realmente lo que llega a España son 3 suspiros de lo que hay pululando por el mundo, y si no podéis intentar mirar el suplemento de adultos de Advance entertaiment comics americano, pero no se os ocurra preguntarle el precio al dependiente si es que sois delicados del corazón. En este catalogo la única restricción que hay es la que os imponga vuestro propio bolsillo. Aquí encontraréis series tan populares como vondage fairies, nightmare, vanity angel (versión original), o traídas directamente de japon como la blue girl, todo ello **sin censura** de ningún tipo (No quiero volver a pensar lo que hicieron con urotsukidoji, 1 hora de censura dios mío, 1 hora..., uff que masacre, sobre todo la primera parte...)

Pero las cosas no son tan fáciles como os las pinto yo, para llegar a conseguir estas series, y lo que es mas, completarlas, sudaréis tinta y llegaréis a odiar los comics (Yo tarde 12 meses en completar Vanity Angel y son solo 6 números, para colmo van los pervertidos del sueños y lo publican como si de un tebeo para leer en el water se tratase, y a poco mas de 40 duros...) y cuando todo parezca logrado, a vuestro bolsillo le dará un infarto. Y es que de 150 a 165 pelas por dolar suelen cobrar (si no mas) en cualquier tienda por traer algo de este maravilloso catalogo. Con estas cifras os diré que un comic normalillo (el vanity angel mismo) suele salir por unas 600 calas y un número especial da auténticos escalofríos.

Una de las editoriales mas importantes dentro del suplemento de adultos es Venus, con series en sus filas como Vanity angel, Genus, Super Battle Blinder Plus, Bondage Fairies, etc aunque últimamente decae mucho en favor de Fantasygraphics, que se esta ganando a pulso el primer puesto con series como Sex Bombs, Super Taboo, Gordon, etc. Estas son las dos editoriales mas gordas en cuanto a material erótico se refiere. Pero en el Advance podréis encontrar todo tipo de artículos truculentos, como pelis de porno duro y otras perversiones como CD´s interactivos y calendarios, pero los precios la mayoría son de cinco dígitos, si lo habéis leído bien **cinco** dígitos. Si alguno de vosotros tiene la alocada idea de pedir por este método buscar una buena tienda donde sean de confianza.

Antes de comenzar con las series de moda en el Advance una cosa mas, y es que he de advertir que los que no tengan una economía media-alta es mejor que sigan comprandose el sueños.

En las siguientes paginas comentaremos un poco de Bondage Fairies, Vanity Angel, Genus, Sex Boms Countdown, Dragon Pink, etc. Algunas de ellas ya no están disponibles ósea que no os hagáis ilusiones en vano, **y es que cuando las tostadas son americanas para todo el mundo... el Gallardo sigue hablando de Kimagure..** (No coment).

BONDAGE FAIRIES

Quien dijo que los elfos y las adas no se lo podían pasar bien..., ellos también tienen sus necesidades, sus vicios, sus mas íntimos secretos son desvelados en esta superdesenfadada obra de Komdon, donde cualquiera de sus protagonistas puede pasar un buen (o mal) rato con todo tipo de truculentos bichos y aparatos... (Que cada cual piense lo que quiera), cualquier cosa sirve, una babosa, un murciélago... pero siento recordaros que esto ya no está a la venta (ju ju ju...), y que os tendréis que quedar con un palmo de narices, a menos que tengáis alguna amistad influyente, si es así no dudéis en presentarmela siempre he querido un amigo influyente. La historia en sí, que tampoco es muy importante en este tipo de series, relata las desventuras de un hada buena y un par de malvadas y siniestras pervertidas, que se lo montan con cualquier cosa que pillan por medio (Repito: que cada cual piense lo que quiera), estas se enfadarán mucho con su sirviente cuando se enamora del buen hada que tiene capturada, el caso es que Pamila(La de la ilustración del murciélago), se enfada y le corta el brazo, ¡y lo que no es el brazo!... pero como hoy en día no existen las historias sin final feliz (Por desgracia) la malvada Pamila acaba como podéis ver ahí abajo. En fin una gran serie, divertida y sobre todo sorprendente y original, algo de lo que muy pocas series de manga erótico pueden presumir. Rating 8,5/10



DRAGON PINK

Dragon Pink es una de esas curiosas series de las que se publica primero el anime y después el manga, o por lo menos eso es lo que ha sucedido en el Advance, el anime con una gran calidad, consiguió gran popularidad fuera de paises tercermundistas como este, donde no se censura cualquier cosa que tenga el menor rastro de acetato color carne, y saben distinguir entre el manga erótico y las aventuras de Cicciolina en el zoológico (que si no mal creo es lo que publica el Kabu... este mes). Aunque la serie es subidita de tono, del tipo Blue Girl, serie que comentaré largo y tendido en el próximo número, tiene un hilarante argumento y las mas controvertidas situaciones que os podáis imaginar, aquí no veréis bichos ni instrumentos raros, pero si vuestro nivel de ingles os lo permite, lo pasaréis bomba. Esta todavia se publica ósea que todo el mundo a pedirla corriendo a vuestra tienda de comics favorita.



La historia transcurre en un escenario del medievo, personalmente me recuerda a una partida del AD&D pero con situaciones un poco mas comprometidas. La calidad es excelente ósea que le daremos un rating de 9/10.

Nota del maquetador: Satiro tiene más faltas que Kabukis rotos despues de un salón del manga.



GENUS

Genus es una de las mas viejas series del Advance y de la editorial Venus, tiene casi 4 años, y frente a las dos series anteriores mantiene una linea un poco light, tirando siempre mas hacia el humor. Es una serie de antropomorfismo, lo que quiere decir que en vez de humanos se dibuja a animales, con forma siempre humanoide. La estricta razón de que le haga un hueco en mi sección es mas que nada la antigüedad, y la originalidad, este magazine (puesto que no es un manga) fue uno de los primeros es romper con la monotonía en el campo del manga erótico, junto con Bondage Fairies, pues ademas de ser de la misma época son de la misma editorial, Venus Comics la cual pertenece a Antartic Press. Los dibujantes eso si, son mas americanos que el chicle. Si pretendéis pedirla os digo lo mismo que con Bondage Fairies, llegáis tarde pequeños... (ju, ju, ju...). Una revista bastante antigua pero con buenos toques de humor, siempre para personas con un buen nivel de ingles, para los demás soporífera hasta extremos. Rating 7/10.



Countdown: Sex bombs



Countdown:Sex bombs es una de las nuevas series que Eros Comics publica desde hace algunos meses. Aunque solo tengo un par de números en mi poder he podido comprobar que se trata de un manga con una gran calidad, aunque eso si no puede presumir de originalidad por ninguna parte y el argumento flojea que da gusto. Es en resumidas cuentas mas de lo de siempre. Con algún toque de humor y sadismo, se podría recomendar para todos los públicos, exceptuando los que sepan ingles...

Ale, otro para el montón, buena calidad gráfica y nada mas. Rating 7/10.

Vanity Angel... Americano

Y es que ya no me podía contener más. después de varios meses viendo la masacre que han hecho con Vanity Angel aquí en España uno se pregunta si mas de uno debería de tener el puesto de trabajo que tiene, habiendo tantos parados como hay en España. No se si lo habrán hacho a mala ostia o para que la serie no se venda, o será un complot a nivel nacional contra los Satiros de España, pero si alguno de vosotros tiene ocasión que coja una portada original de Vanity Angel y coja otra de las publicadas en España y empiece a flipar en stereo. Se empezará a preguntar como a algunas personas les dejan trabajar dentro de las artes gráficas. La diferencia tanto en calidad del material, portada, y traducción, hacen que los que tenemos la original, pensemos que se trata de otra colección distinta. Para mi la versión americana, es uno de los mejores mangas publicados en el Advance hasta hoy. Rating 9/10.

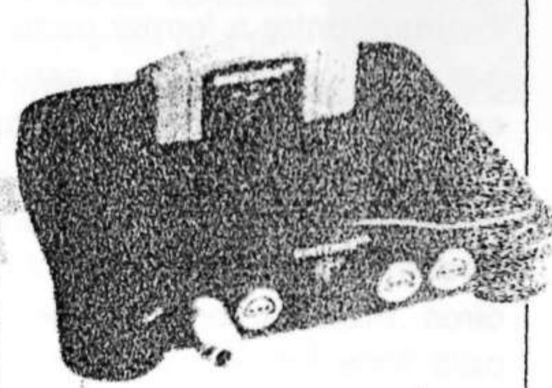
Bueno hasta aquí llega mi sección dentro de Kohai, el mes que viene volveré con más paginas, más mala ostia y espero que en DIN A4, pero eso lo decidís vosotros con el número de ventas.

Satiro.

ViDeO JuEgOs

Por Daniel "Kaneda" Ramos

ULTRA 64.-



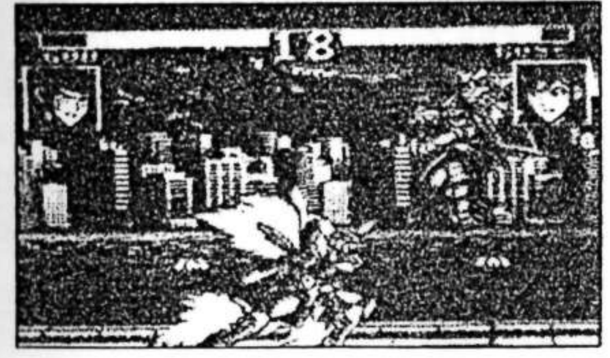
En noviembre del pasado año se presentó en Japón la Nintendo 64. El valor de los cartuchos para esta consola estará entre las 12.000 y 14.000 ptas. La ultra 64 saldrá en Japón sobre el 21 de abril , luego podemos contar con ella para mayo o junio (ni de coña) de ese mismo año, con un valor aproximado a las 30.000 ó 40.000 ptas.

"The Legend of Zelda 64" podría ser uno de los primeros juegos que utilizase el sistema de almacenamiento de la máquina, conocido como Bulky. Gracias a él, los juegos podrán crear su propio mundo y guardarlo en este soporte.

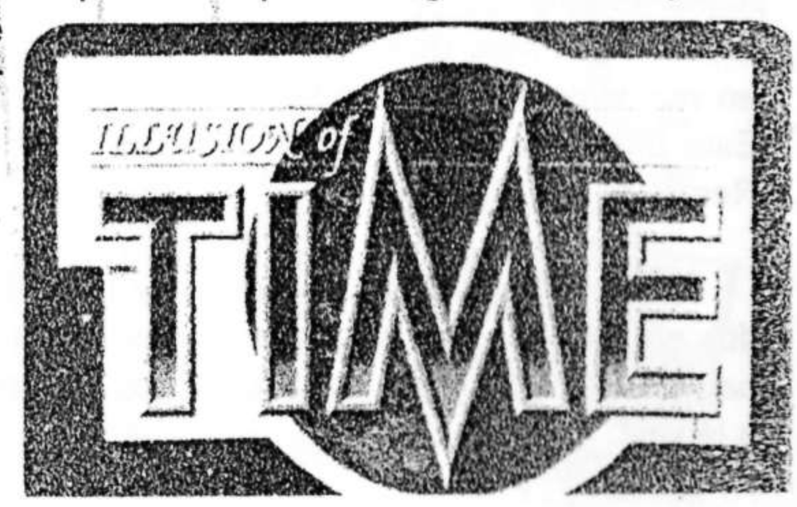
Sobre el ***"Final Fantasy"*** y ***"Dragon Quest"*** se sabe muy poco sobre el juego, pero se sabe que se han creado a base de polígonos renderizados, completando un apartado gráfico impresionante. Otros próximos lanzamientos son ***"Sailor Moon"***, "***Gundam***", ***"Ultraman"*** y otros tantos que iremos avanzando más adelante.

NOTICIAS.-

"Battle Arena Toshinden 2" (Play Station) : Tiene una mayor suavidad y textura que la primera parte. Personajes de siempre con distinta indumentaria y otros nuevos como Chaos, Tracy y Gaia (antiguo jefe final de la primera parte que en esta nueva entrega se puede elegir desde un principio).



"Mobile Siut Gundam" (Saturn) : Bandai ha decidido adaptar la famosa serie de televisión a consola, pero no con muy buenos resultados ya que quitando su espectacular introducción y las diferentes perspectivas del juego, este se queda asemejado a un juego de 16 bits. Esperemos que los siguientes trabajos



de Bandai estén más logrados.

Tras el éxito obtenido con la traducción del RPG ***"Ilussion of time"*** ahora le toca el turno a ***"Secret of Evermore"*** para la Super Nes cuyo formato de salida será similar al de Ilussion of time .

El mítico juego de lucha ***"Street Fighter"*** entre a formar parte de los juegos de la Play Station, con una nueva entrega titulada ***"Street Fighter Alpha***" en donde encontramos a los personajes más jóvenes y nuevos luchadores como Sodom y Gay (de "*Final Fight*") entre otros. Próximamente también aparecerá para este formato el juego basado en S.F. The Movie.

La famosa serie ***"Magic Knight Rayearth"*** creada por Clamp Studio, creadores de "***Tokio Babylon"***, ***"RG Veda"***, etc. ha sido adaptada a consola en forma de RPG con todos los capítulos que consta la serie de televisión. Sega ha decidido que este juego de Saturn sea distribuido próximamente en España.

Hachote-No-Ken más conocido por ***"El puño de la estrella del norte"*** ha sido el juego elegido por Banpresto para la Saturn. El juego gráficamente es parecido al ***"Dragons Lair"*** ó "S***pace Age"*** , pero la diferencia es que éste está basado en la popular serie de Buronson y Tetsuo Hara. El fallo que tiene es lo limitado que puede llegar a ser debido a su falta de jugabilidad.



TRUCOS.-

"Dragon Ball Z" (Saturn): Cuando aparece la montaña de la pantalla de presentación, pulsar y mantener L+R y X, Y ó Z para aumentar una, dos ó tres veces las velocidades del juego.

"Virtual Fighter 2" (Saturn): Para jugar con Dural de Oro, en la pantalla de selección de personajes tendremos que presionar: abajo, arriba, izquierda, A más derecha. Si pulsamos izquierda en vez de derecha nos aparecerá el Dural de Plata. Esto último se puede hacer en el Virtual Fighter Remix.



"X-Men": Para elegir a Akuma, ir a la pantalla de selección de jugador : dos segundos en Lobezno, dos segundos Spiral, hasta Iceman, a Coloso, a Cíclope, a Lobezno, bajas a Silver Samurai y aquí para dos segundos y pulsas, puño y patada fuerte y floja a la vez.

MERCHANDISING:

VAMOS DE COMPRAS

- Iván Martín

El Merchandising o como dicen en Japón, Maruchi, es todo aquello que se puede encontrar en las tiendas con la imágen de algún personaje de Manga o Anime famoso. La producción en Japón de Merchandising es enorme, la existente en España sólo representa una pequeñísima parte.

Merchandising, la mayoría sabemos lo que es. Cuando una serie se hace popular, estos artículos están asegurados.

Las grandes empresas compran los derechos y ponen la imágen del personaje en cualquier cosa; las series tal vez con más Merchandising sean Dragon Ball, Sailor Moon y series de Mechas (Macross, Gundam...). Entre los productos normales que se pueden encontrar están por supuesto las figuras o maquetas, las hay de todos los tipos, dimensiones y materiales. Algunos están muy consiguidos, otros no tanto. Pero el Merchandising es mucho más: posters, bolígrafos, reglas, mochilas, puzzles.... y otros productos poco comunes como los famosos " tazos".

En España los productos con mayor éxito son seguramente : las cartas. Si se tuviera que enumerar todos los tipos y colecciones seria eterno, hay tal cantidad que parece imposible : Rami-cards, Battle-cards... En Japón también tienen mucho éxito, prueba de ello es que cada poco tiempo salen nuevas colecciones. Ademàs hay otros dos productos importantes que tal vez no estén considerados como Merchadising, pero merece la pena incluirlos aquí: los CDS y los video juegos.

La mayoría de las series de Anime tienen sus bandas sonoras recopiladas en CDS. De una misma serie se pueden encontrar muchos y de muy diferente calidad. Por supuesto no todos son buenos, hay que saber elegir, aunque normalmente se compran CDS prácticamente a ciegas, debido a la poca información que existe.

Y por último, los videojuegos. En Japón la cantidad de videojuegos relacionados con el Manga es inmensa, sobre todo para Super NES, pero en España, desgraciadamente, llegan pocos, y no los mejores, porque sólo traen juegos de lucha, y olvidan los magnificos juegos de Rol, algo que escasea y mucho en nuestro país.

El Merchandising es una pieza clave para la ventabilidad de una serie de Manga o Anime. Se puede decir que viendo la cantidad que se fabrica, se puede medir el éxito de una serie. Y esto puede enloquecer y empobrecer a los otakus que no se conforman con leer o ver su serie favorita.

YUKITO KISHIRO
ALITA
ÁNGEL DE COMBATE

Por Antonio "Alien" Robles



FABRICA 33
ARCHIVO DE CAZARRECOMPENSAS.
REGISTRO F33-405

NOMBRE: ALITA.

SEXO: MUJER.

IDENTIFICACIÓN: ESTAMPACIÓN CEREBRAL.

ARMAS: PLASMA MAGNÉTICO Y TÉCNICA PANZER KUNST.

CUERPO: CYBORG AL 90 POR CIENTO

DROGAS: NO.

CAPTURAS: 299.

CRÉDITOS OBTENIDOS: 12.450.100 CHIPS.

CATEGORÍA: A.

PROCEDENCIA: DESCONOCIDA.

ANTECEDENTES: ACUSACIÓN DE INSURRECCIÓN POR PARTE DEL CAZADOR ZAPAN(REGISTRO F44-269).ACUSACIÓN FALSA.

PERFIL: INDEPENDIENTE, LUCHADORA, VIOLENTA EN SITUACIONES DE BATALLA.

FAMILIARES: DESCONOCIDOS.

AMIGOS: DAISUKE IDO.CAZARRECOMPENSAS.REGISTRO E00-193.

DATOS BIOGRÁFICOS:

SEGUN DECLARACIÓN PROPIA, FUE RESCATADA DE ENTRE LAS BASURAS INFERIORES DE TIPHARES POR DAISUKE IDO,EL CUAL LA RECOMPUSO UTILIZANDO PARTES DEL CUERPO CYBORG ADQUIRIDAS LEGALMENTE EN LA FABRICA.EL ANÁLISIS DE LOS CIRCUITOS DE CONTROL IMPLANTADOS EN EL HIPOTÁLAMO REVELA TECNOLOGÍA DE HACE TRESCIENTOS DE AÑOS PROCEDENTE DE TIPHARES. TRAS INSCRIBIRSE COMO CAZADORA DECLARA UN CAMBIO DE CUERPO REGISTRADO COMO "FURIOSO". TRAS SU ULTIMA CAPTURA SE PRODUCE LA ACUSACIÓN RESEÑADA EN EL APARTADO DE ANTECEDENTES. OBJETO DE LA CAPTURA: HUGO(NUMERO DE DELINCUENTE 3491625C7) CULPABLE DE ROBO DE COLUMNA VERTEBRAL Y ASESINATO CEREBRAL.MUERTE CEREBRAL CONFIRMADA POR TERMINAL REMOTA NUMERO DOS.EN ESTE PUNTO ALITA SE RETIRA PROVISIONALMENTE DE LA PROFESIÓN PARA DEDICARSE AL MOTORBALL.SEPARACIÓN DECLARADA PERMANENTE DE SU AMIGO DAISUKE IDO, EL CUAL ABANDONA IGUALMENTE LA CAZA PARA ENTRAR EN EL EQUIPO DE JASHUGAN, ACTUAL CAMPEÓN DE MOTORBALL.



Kaos Kyögi

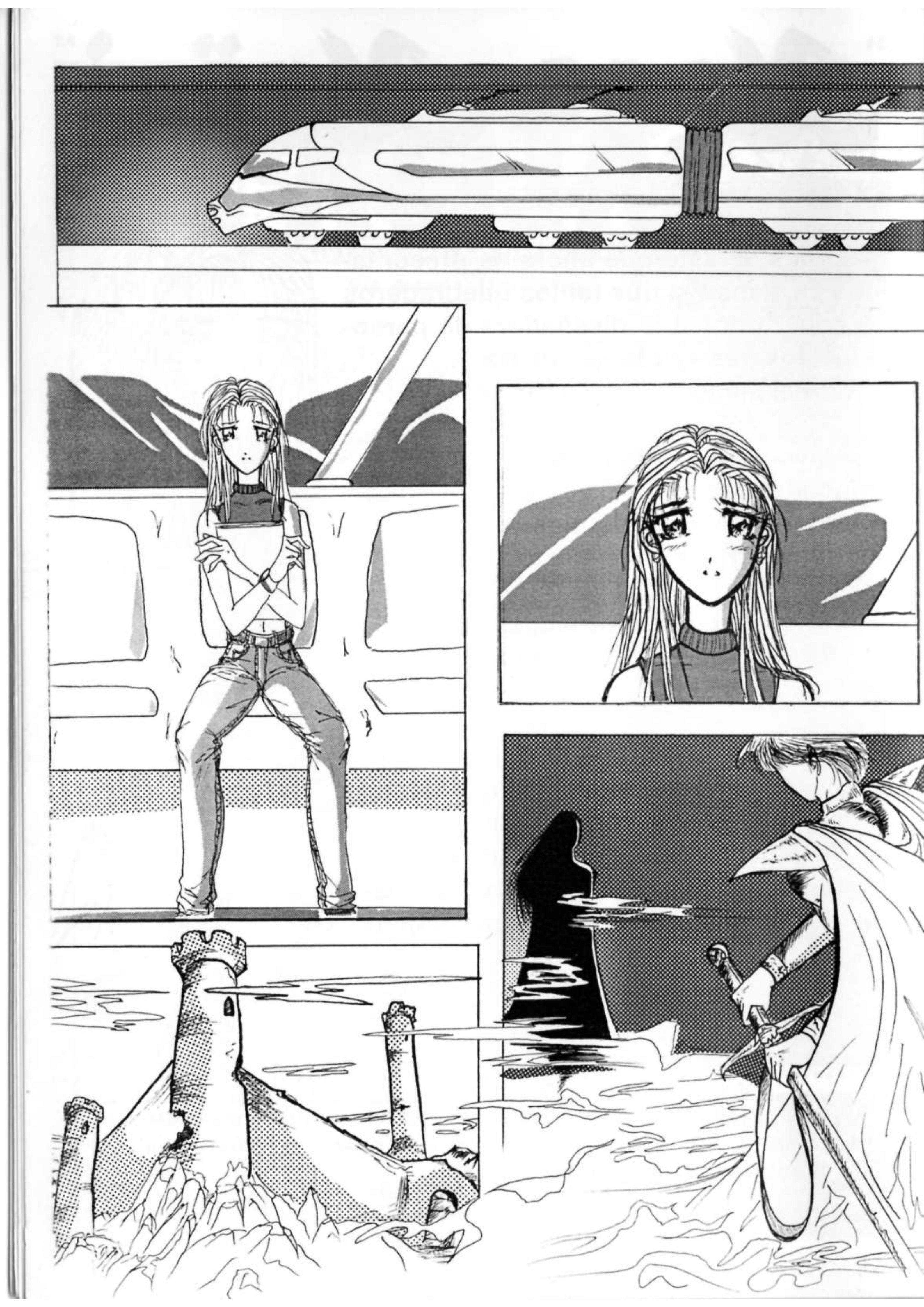
Nuestro Manga

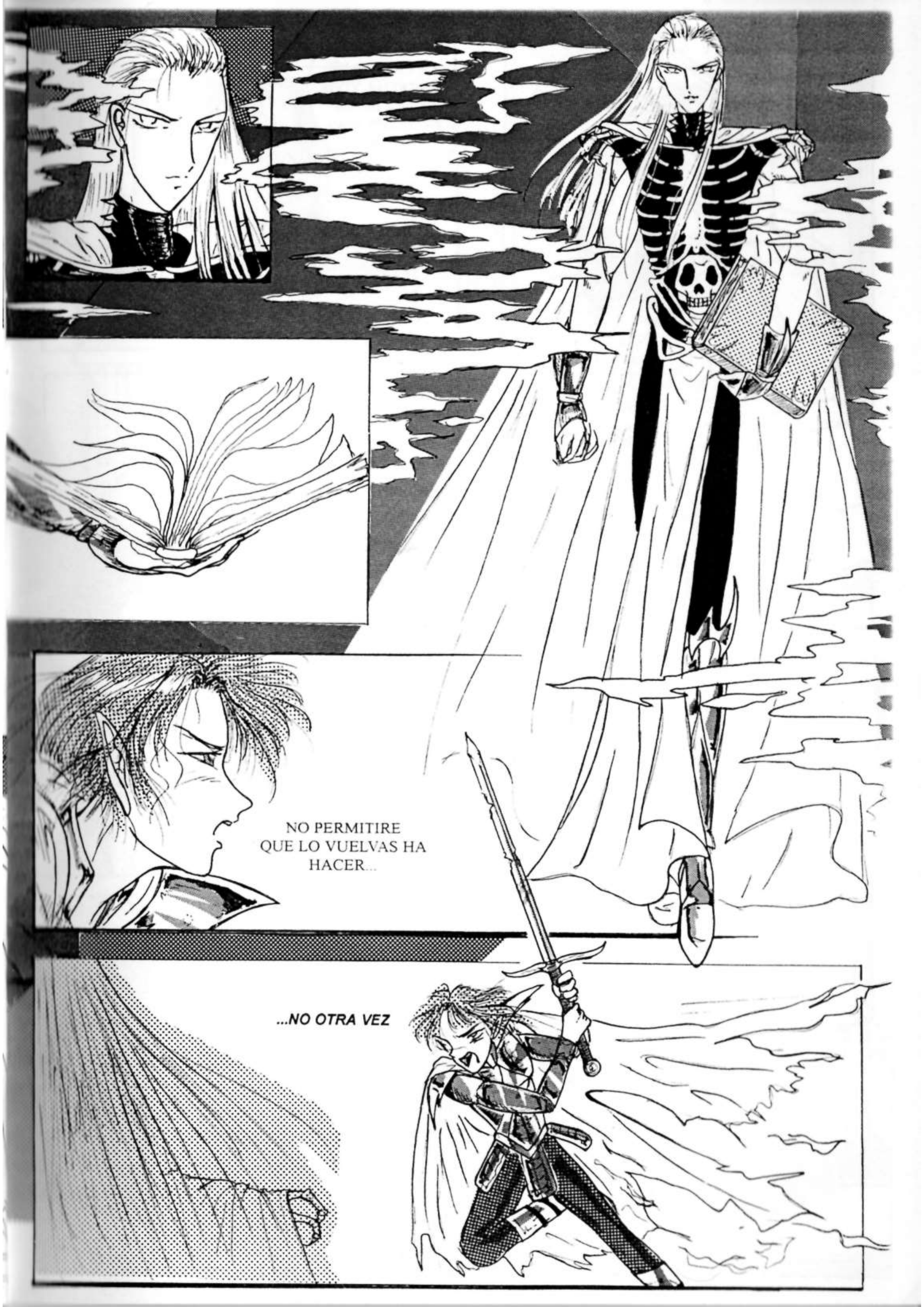
Pues si, este que ahora os presentamos es el manga que tantos quebraderos de cabeza nos a la diseñadora de personajes, los tres ayudantes de tramas, a el maquetador y a mi.

En este manga hemos intentado ser lo más originales posibles, aunque como ya sabéis esto es cada día más difícil ya que es tal la cantidad de mangas editados que ya casi ninguna idea es original.

Pero al grano, Kaos Kyögi es la historia de esta imponente chica que tiene unos problemillas con... bueno ya lo veréis. Mucha acción, situaciones comprometidas (ya sabéis), humor, malos-malotes y misterios de los que esperamos que disfrutéis muchísimo.

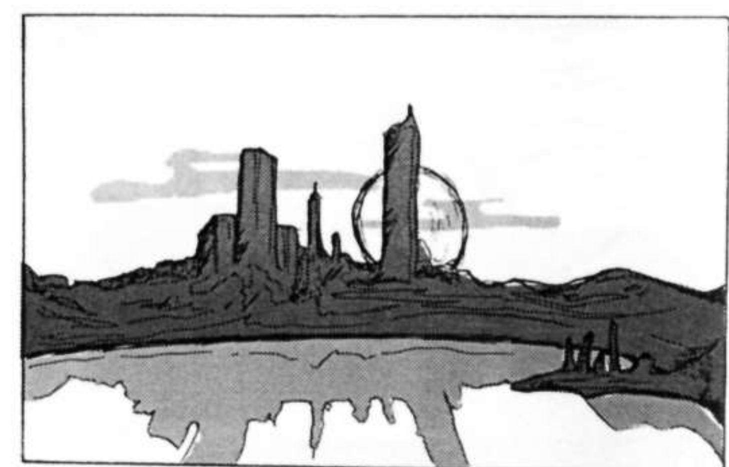
Kaos Kyögi es un manga especialmente hecho para Kohai, si se desea publicar fuera de este ponerse en contacto con los autores (Studio Teshi) por medio de apartado de correos de la página 3.



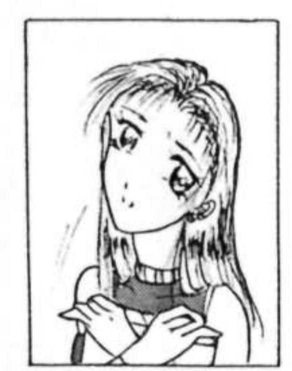

NO PERMITIRE
QUE LO VUELVAS HA
HACER...
...NO OTRA VEZ



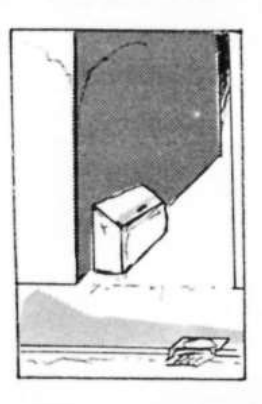

DE TODA
LA CIUDAD HE
VENIDO HA VIVIR
CERCA DE LA
ESTACION MAS
OSCURA...



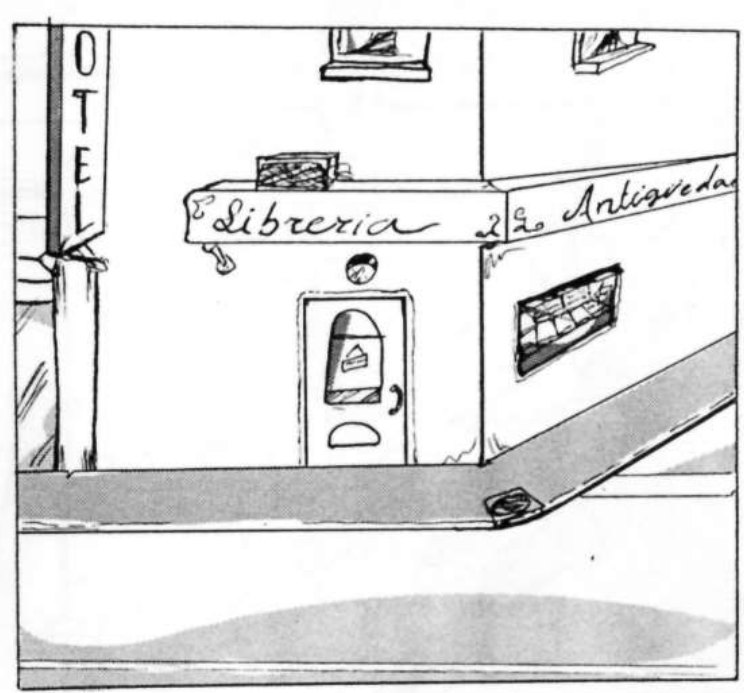




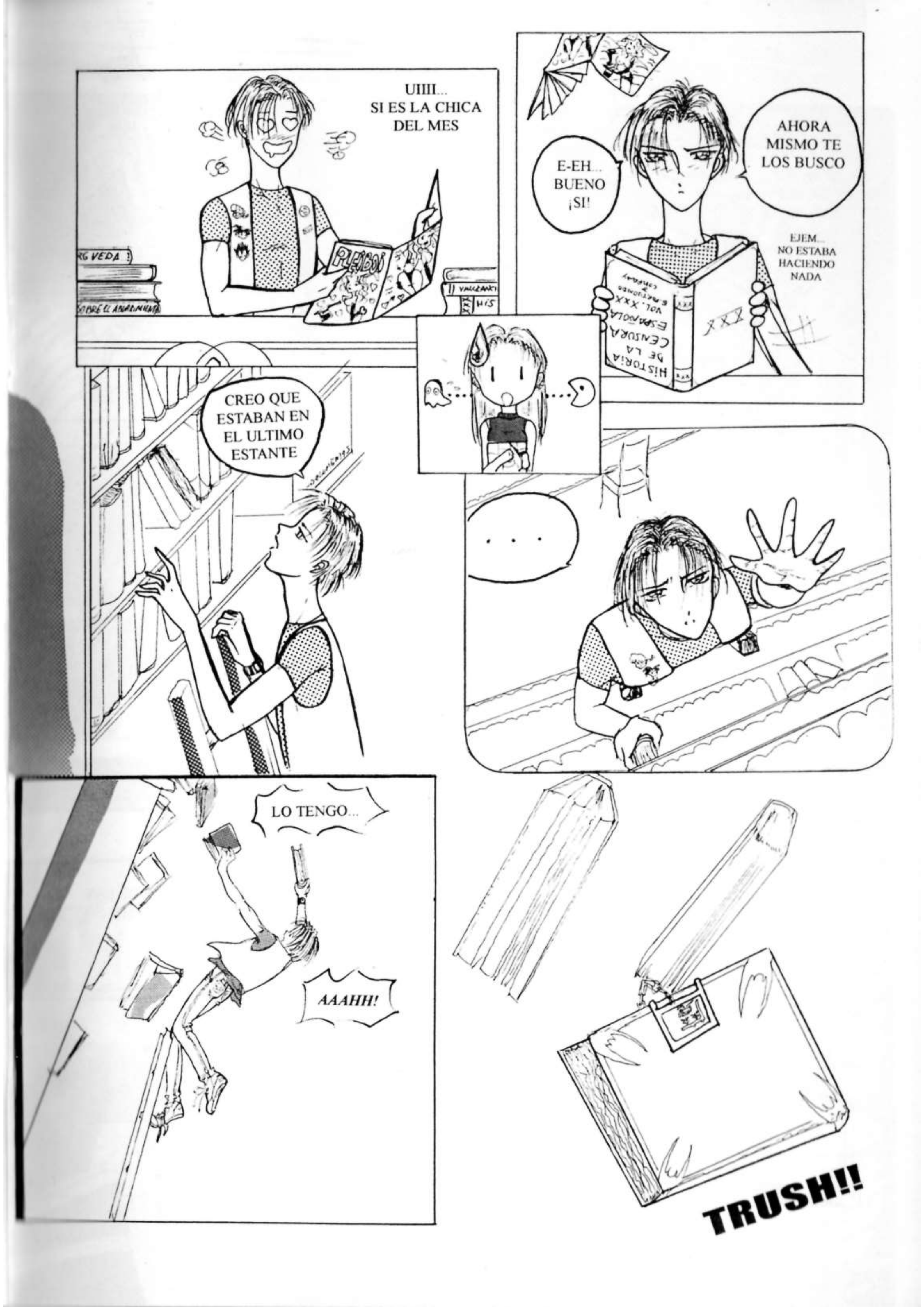




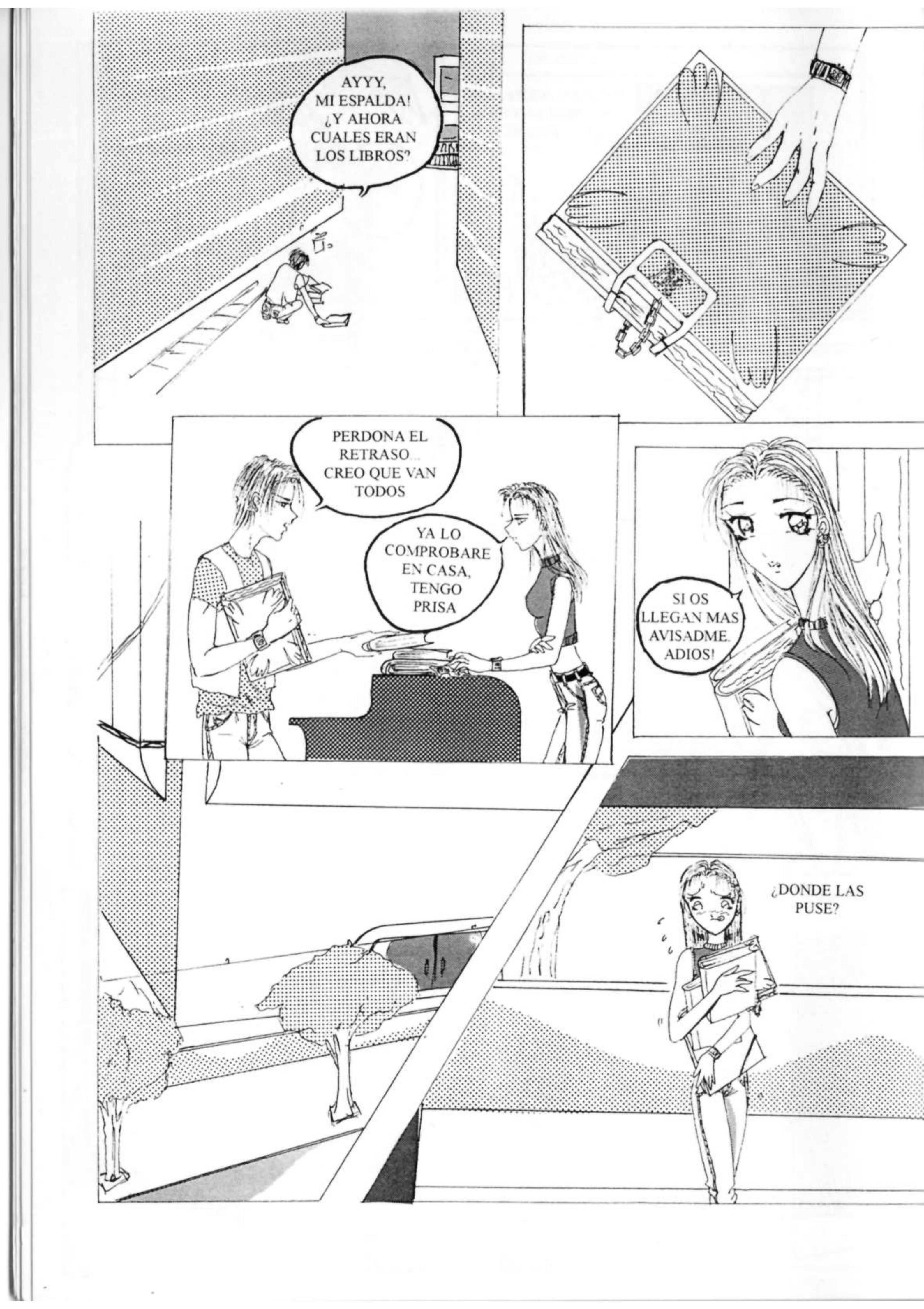



OTEL
Libreria
2ª Antigüedad

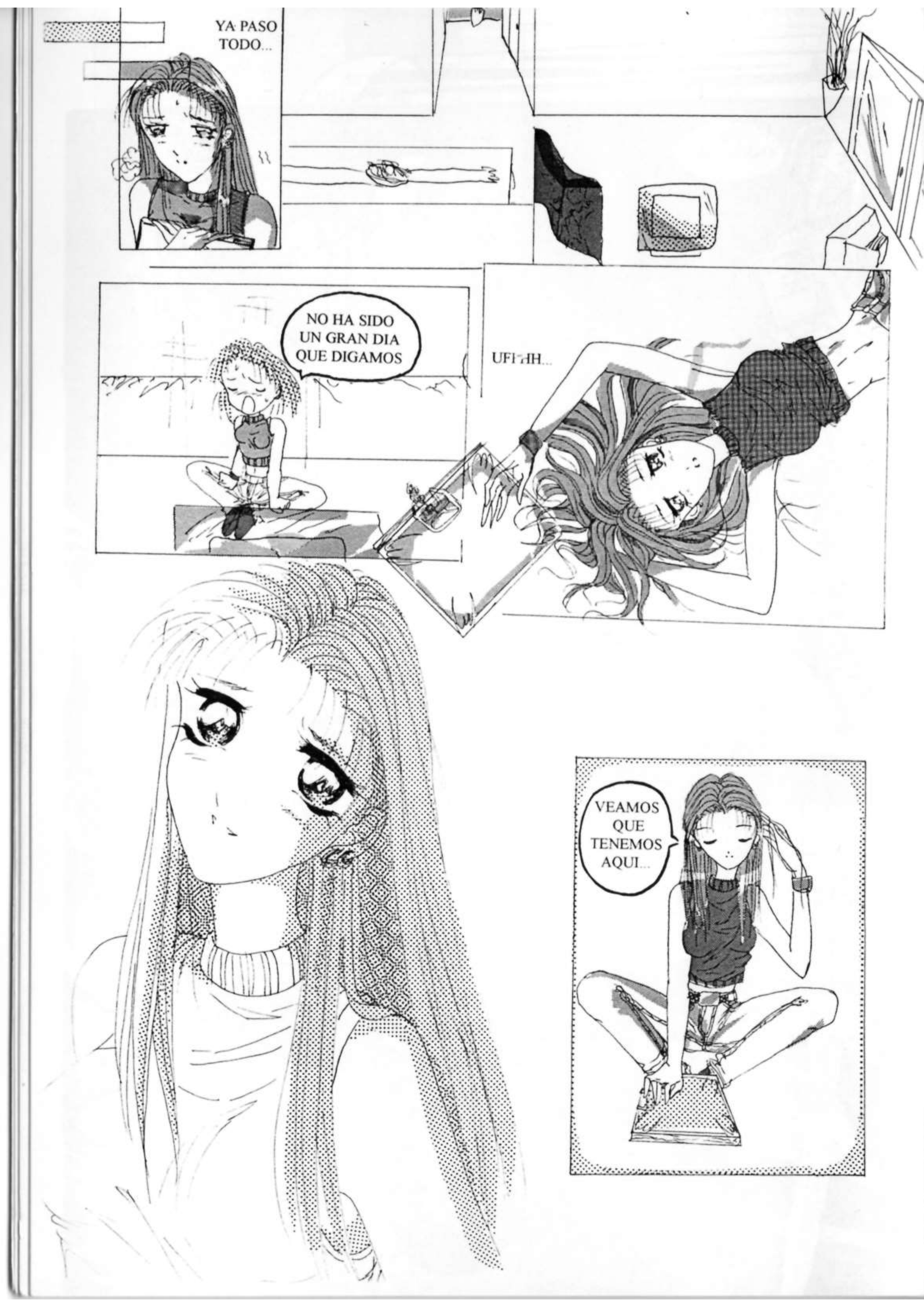

HOLA,
¿TENEIS LOS
LIBROS QUE OS
ENCARGUE?
VIDEO



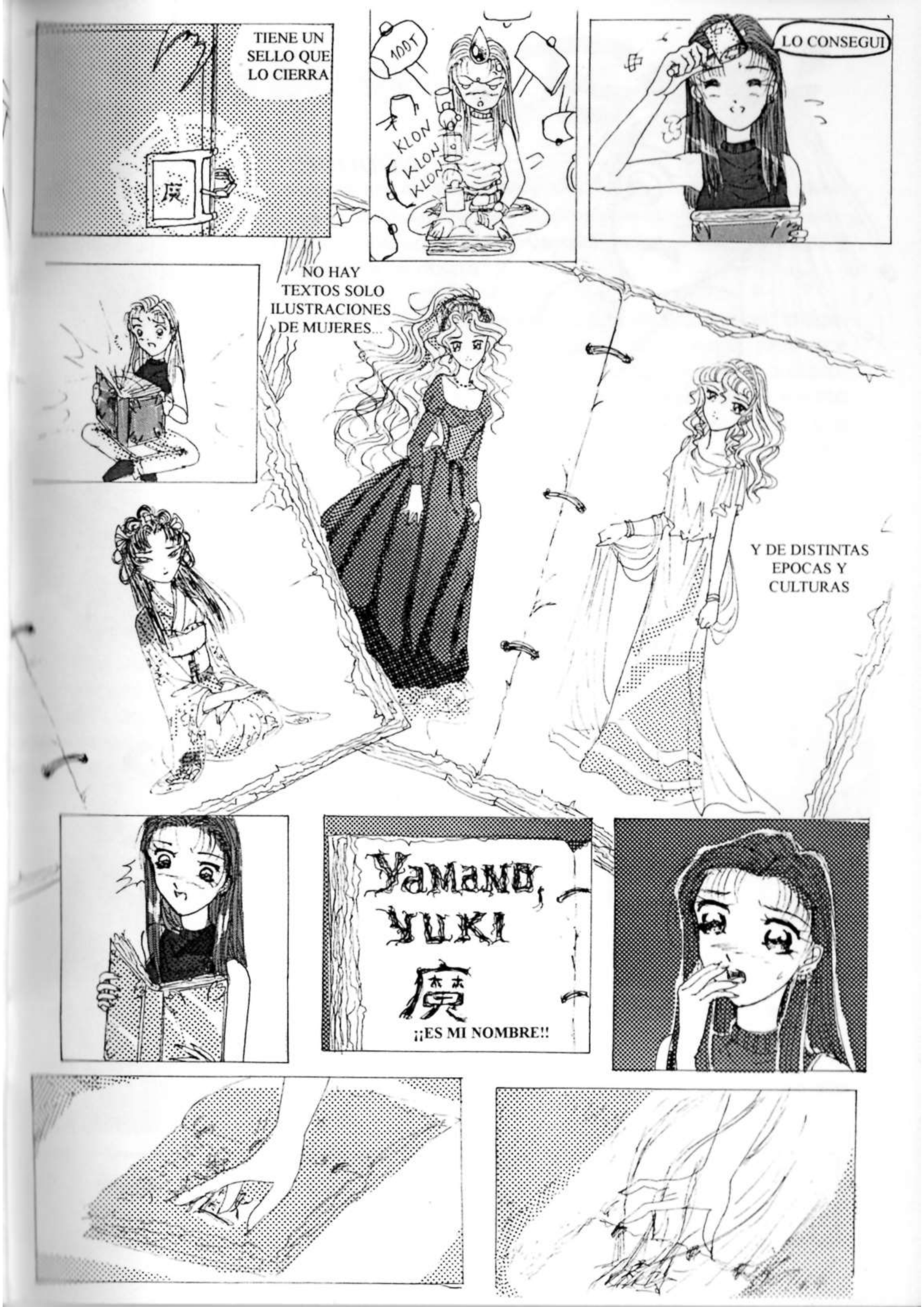
UIIII...
SI ES LA CHICA DEL MES
E-EH... BUENO ¡SI!
AHORA MISMO TE LOS BUSCO
EJEM... NO ESTABA HACIENDO NADA
HISTORIA DE LA CENSURA ESPAÑOLA
CREO QUE ESTABAN EN EL ULTIMO ESTANTE
. . .
LO TENGO...
AAAHH!
TRUSH!!


AYYY,
MI ESPALDA!
¿Y AHORA
CUALES ERAN
LOS LIBROS?
PERDONA EL
RETRASO...
CREO QUE VAN
TODOS
YA LO
COMPROBARE
EN CASA,
TENGO
PRISA
SI OS
LLEGAN MAS
AVISADME.
ADIOS!
¿DONDE LAS
PUSE?


NO, OTRA VEZ...



YA PASO TODO...
NO HA SIDO UN GRAN DIA QUE DIGAMOS
UFFHH...
VEAMOS QUE TENEMOS AQUI...


TIENE UN SELLO QUE LO CIERRA
KLON KLON KLON KLON
LO CONSEGUI
NO HAY TEXTOS SOLO ILUSTRACIONES DE MUJERES...
Y DE DISTINTAS EPOCAS Y CULTURAS
YAMANO, YUKI
¡¡ES MI NOMBRE!!



Visiónes y un libro equivocado.

fin

Saka Boó!

Pretendemos en esta seción dedicaros un espacio a vosotros a la vez de despedirnos y adelantaros el siguiente número. será aqui donde editaremos vuestras cartas, criticas, dibujos y todo lo que se os ocurra.

Como este número no tenemos nada de eso me veo obligado a escribir gilipolleces adornadas como estas para que paredca que digo algo interesante pero como podeis comprovar no lo hago pero queda muy bonito. Y si además lo adorno con una ilustración que no viene a cuento pues mejor que mejor ¿no?.Pues ya sabeis sino quereis que nos tiremos así el resto de los siguientes números escribir rápido al apartado de correos de la página 3, que no me apetece escribir más.

Espero que os guste el dibujo del fondo, es mio.(je,je,je)

Pues muy bien este ha sido el primer nº del esperamos que se venda y se hable, para bien opara mal. Os adelantamos un poco de lo que va el segundo nº de KOHAI:

School Girls Special,

un buen repaso a todas las chicas (y sus respectivos chicos) que más gustan dentro y fuera de Japón.

Macross7,

los dibujos que ven los Japoneses por la tele y los que nosotros tanto ansiamos echarle el guante. Argumento, personajes y mocho más.

Satiro´s *files*,

vuelve a la carga con más cara que espalda para presentarnos las mejores series de anime erótico. (**Peligro:** puede que traiga refuerzos)

-Y un montón de noticias, un nuevo concurso y unas cuantas sorpresas.

Todas las iustraciónes que aparecen en este fanzine corresponden a sus autores originales y estan registradas.


Lemnear 1
KOHAI n°1